



# SARJAKUVAN ILMAISUKEINOT

Eero Urala

Taiteen kandidaatin opinnäytetyö  
Aalto-yliopisto  
Taiteiden ja suunnittelun kandidaattiohjelma  
Median laitos  
Visuaalisen viestinnän muotoilu  
Kevät 2021

<b>Tekijä</b> Eero Urala		
<b>Työn nimi</b> Sarjakuvan ilmaisukeinot		
<b>Laitos</b> Median laitos		
<b>Koulutusohjelma</b> Visuaalisen viestinnän muotoilu		
<b>Vuosi</b> 2021	<b>Sivumäärä</b> 44	<b>Kieli</b> Suomi

#### Tiivistelmä

Opinnäytetyössäni tutkin mitkä ovat sarjakuvalla taiteenlajeina uniikkeja ilmaisukeinoja, tai mitä keinoja sarjakuvalla voi toteuttaa paremmin kuin muilla sitä läheisillä tarinankerronnan muodoilla. Käytän vertailukohtana animaatiota, koska sillä ja sarjakuvalla on paljon samoja ominaisuuksia. Työni koostuu tutkielmasta ja produktiosta. Produktiointi on sarjakuva, jossa hyödynnän ja havainnollistan tutkimustuloksiani.

Tutkimusosassa käyn lyhyesti läpi sarjakuvan historiaa taiteenlajeina ja erittelen löytämiäni visuaalisia ja tarinankerronnallisia elementtejä, jotka ovat sarjakuvalla taiteenlajeina uniikkeja tai toimivat siinä erityisen hyvin.

Produktiointi on 15-sivuisen sarjakuvan suunnitelma, josta viisi ensimmäistä sivua ovat valmiita ja loput kymmenen luonnoksia. Käyn läpi produktiointi työvaiheita ja kerron miten sovelsin tutkimustuloksiani sen tekemiseen. Sarjakuvan työnimi on Ghosts. Se on lyhyttarina miehestä, joka yrittää tulla toimeen menneisyytensä kanssa.

**Avainsanat** sarjakuva, animaatio

# SISÄLLYS

<b>1.</b>	<b>JOHDANTO</b>	<b>5</b>
<b>2.1</b>	<b>SARJAKUVAN HISTORIA</b>	<b>6</b>
<b>2.2</b>	<b>SARJAKUVAN KEINOT</b>	<b>8</b>
<b>3.</b>	<b>PRODUKTIO</b>	<b>14</b>
<b>3.1</b>	<b>AUKEAMAN ERITTELY</b>	<b>22</b>
<b>4.</b>	<b>VALMIS PRODUKTIO</b>	<b>26</b>
<b>5.</b>	<b>JOHTOPÄÄTÖKSET</b>	<b>42</b>
<b>6.</b>	<b>LÄHTEET</b>	<b>44</b>

# 1. JOHDANTO

Sarjakuva on kokonaisuus, jossa peräkkäiset kuvat muodostavat yhtenäisen tarinan. Animaatio on myös kokonaisuus, jossa peräkkäiset kuvat muodostavat yhtenäisen tarinan. Eikö sarjakuva siis ole vain laiskasti tehty animaatio? Onko sarjakuva tarpeeton tai vanhentunut formaatti, koska animaatiossa on kaikki samat ominaisuudet ja enemmänkin? Animaatio pystyy kiistatta kuvaamaan liikettä paremmin ja siinä voi olla ääniraita; kokonainen ulottuvuus mitä luettavissa medioissa ei ole. Animaatio antaa katsojalleen kaiken, kun taas sarjakuva vaatii lukijaltaan paljon. Näitä asioita olen miettinyt tehtyäni molempia formaatteja.

Haluan yrittää kumota oman hypoteesini tutkimalla mitä sarjakuva tekee hyvin. Mitä keinoja tai ulottuvuuksia sillä on mitä animaatiolla ei ole? Tai mitä molemmille formaateille yhteisiä asioita sarjakuva tekee paremmin? Halusin tutkia sarjakuvaa taiteenlajina, mutta tarvitsin jonkin vertailukohtan sille helpottaakseni työtäni. Rajasin tutkimukseni sarjakuvan ja animaation välille, koska niillä on paljon yhteistä, ja koska molemmat ovat minulle tuttuja formaatteja.

Tutkin sarjakuvan historiaa ja minkälaisia tarinankerronnallisia ja visuaalisia elementtejä sarjakuvissa on käytetty. Kiinnitin huomiota asioihin, joita ei pystyisi toteuttamaan samalla tavalla, tai jotka eivät toimisi yhtä hyvin animaatiossa. Produktioni on sarjakuva, jossa yritän havainnollistaa tutkimustuloksiani käyttämällä löytämiäni sarjakuvalle uniikkeja ja siinä erityisen hyvin toimivia elementtejä. Produktion toinen tavoite on kokeilla, pystynkö ylipäättään tekemään ammattimaisen tasoisen sarjakuvan, joka on hallittu kokonaisuus, ja joka toimii ilman opinnäytetyön kontekstiäkin. Produktion työnimi on Ghosts.

Seuraavissa kappaleissa tarkastelen sarjakuvan historiaa ja alalajeja esimerkkien avulla. Puraan löytämiäni tarinankerronnallisia ja visuaalisia elementtejä, jotka toimivat sarjakuvassa erityisen hyvin tai ovat sille uniikkeja. Sen jälkeen esittelen produktioni vaiheittain ja avaan tekemiäni valintoja ja ratkaisuja. Kerron myös mistä lainasin niitä, tai otin niihin vaikutteita. Neljännessä luvusta löytyy valmis produktio eli valmiit sarjakuvan sivut. Viimeisessä luvussa reflektoin omaa työskentelyäni. Käyn läpi, minkälaisia vastauksia sain kysymyksiini, saavutinko mitään, ja voiko tutkimusta vielä jatkaa tästä.

# 2.1 SARJAKUVAN HISTORIA LYHYESTI

Tässä luvussa käyn lyhyesti läpi Sarjakuvan määritelmää, historiaa, sekä sen ja animaation yhteneväisyyksiä.

## MÄÄRITELMÄ

Sarjakuvalla ei ole kovin tarkkaa määritelmää. Wikipedian mukaan se on esitys, jossa joukko peräkkäisiä kuvia kertoo yhtenäisen tarinan. Scott McCloudin mukaan se on ”Rinnakkaisia kuvallisia ja muita ilmaisuja harkitussa järjestyksessä”. Sarjakuvassa ei tarvitse olla moniakaan sille yleisiä elementtejä, että sitä voi kutsua sarjakuvaksi. Sarjakuvassa ei tarvitse olla puhekuplia, ääniefektejä tai ylipäättään mitään tekstiä. Sen ei ole pakko edustaa mitään tiettyä piirtustustyyliä, toteutustekniikkaa, tai tyyliä. ”Sarjakuva” termi on yläkategoria monenlaiselle kuvalliselle tarinankerronnalle. Tällä laajemmalla määritelmällä edellä mainitut Bayeux’n seunävaate, sarjalliset esihistorialliset luolamaalaukset ja muinasiet egyptiläiset kuvakertomuksetkin voi laskea sarjakuviksi.

## ALKUPERÄ

Sarjakuva – sana on peräisin 1900-luvulta, mutta taiteenlaji on sitä paljon vanhempi. Sarjakuva on itsenäinen esittämisen tapa, jolla on oma ilmaisukielensä, joka täytyy oppia, jotta voisi ymmärtää sarjakuvan merkitystä. Sarjakuvan ilmaisukieltä ei kuitenkaan ole tutkittu yhtä paljon kuin kirjallisuutta ja elokuvaa. (Sailamaa, 2013) Esimerkiksi Bayeux’n seinävaate, jonka uskotaan olevan toteutettu 1066-

68 välillä, on ilmiselvä sarjakuva. (McCloud, 1994) Kysessä on 76 metriä pitkä kuvakudos, joka kertoo normannien englantinvallituksesta vuonna 1066. Se luetaan vasemmalta oikealle ja kertoo valloituksen tapahtumista kronologisessa järjestyksessä ihan niin kuin nykyaikainen sarjakuva. Siinä ei ole ruutuja tai kuvien rajoja samalla tavalla kuin modernissa sarjakuvassa, mutta kuva-aiheet jakavat tapahtumat selkeästi. Sitäkin vanhempia sarjakuvia löytyy McCloudin tulkinnan mukaan esihistoriallisista luolamaalauksista ja muinaisista egyptiläisistä seinämaalauksista.

## HISTORIA

Sarjakuva kehittyi nykyiseen muotoonsa 1800-luvulla kirjapainotaidon synnyn ja kehittymisen johdosta. 1800-luvun puolessavälissä painotekniikan kehittyessä painamisesta tuli halpaa ja nopeaa ja se mahdollisti suurlevikkisten julkaisujen, kuten lehtien painamisen. Aiemmin sarjakuvallinen kerronta oli ollut vain rikkaiden hupia, mutta 1800-luvulla se levisi myös tavallisten ihmisten keskuuteen (McCloud, 1994, 16). Aikaisimpia tunnettuja moderneja sarjakuvia ovat englantilainen Ally Sloper’s Half Holiday (1894), ranskalainen Fenouillard (1889) ja yhdysvaltalainen Richard F. Outcaultin Hogan’s Alley, jonka nimeksi vaihtui The Yellow Kid (1895). Fenouillard on varhaisimpia tunnettuja tekstisarjakuvia. Ally Sloper’s Half Holiday oli viikoittain ilmestyvä sarjakuva laiskasta mutta juonikkaasta Ally Sloperista, joka useimmissa julkaisuissa

yrittää vältellä monia velkojiaan. The Yellow Kid on Yhdysvalloissa ensimmäinen yhtäjaksoisesti ilmestynyt sarjakuva. Se kertoo kaljusta keltaiseen yöpaitaan pukeutuvasta pojasta, joka seikkailee kaduilla muiden yhtä outojen hahmojen kanssa. The Yellow Kidissä käytettiin modernin näköisiä hahmojen dialogia sisältäviä puhekuplia. Sarjakuvan lajityyppien kirjo kasvoi 1900-luvun puolella ja ensimmäisiä sarjakuvalehtiä alettiin julkaista Yhdysvalloissa 1930-luvulla.

Sittemmin nykysarjakuva on kasvanut vapaana rikkaaksi ja rönsyileväksi kentäksi, jonka vaikutteet tulevat monista suunnista. Kerronta kumoo usein perinteisen juonikaaren ja ulkoasussa keskitytään tietoisesti kuvailmaisuun. Teokset lähestyvät monia rinnalla olevia ilmaisumuotoja ja ne viestivät monenlaisilla kielillä. Mielestäni nykysarjakuvan tekijät laajentavat käsitystä sarjakuvan ilmaisumahdollisuuksista. (Sailamaa, 2013)

## ANIMAATIO

Kuten jo sanottu, 1800-luvulla kirjapainotaito mullisti kaikenlaisen piirretyn ja kirjoitetun median levinneisyyden. Teknologia ei koskaan kuitenkaan ole ollut esteenä sarjakuvan tekemiselle; pelkästään levinneisyydelle. Animaation historia sen sijaan on enemmänkin sen mahdollistavan teknologian historia. Elävän kuvan varhaisiin kehitysvaiheisiin liittyi monia menetelmiä, joilla kyettiin luomaan illuusio liikkeestä. Kuvaplävät, peukaloilla pyöritettävät vihkoset, fenakistiskoopit, zoetroopit ja praksinoskoopit olivat suosittuja 1800-luvulla. (Leinonen, 2014)

Animaation ja sarjakuvan kehittyminen ja historia ovat hyvin erilaisia keskenään, mutta niiden nykymuodot ovat monella

tavalla lähellä toisiaan. Keskityn tässä tutkimuksessa nykyaikaisilla välineillä tehdyn sarjakuvan ja animaation suunnittelu- ja tekoprosessiin, tarinankerrontaan ja visuaalisiin elementteihin, koska näissä asioissa formaateilla on paljon yhteistä.

# 2.2 SARJAKUVAN KEINOT

Tässä luvussa esittelen löytämiäni tarinankerronnallisia ja visuaalisia elementtejä, jotka ovat sarjakuvalla taiteenlajina uniikkeja, tai toimivat siinä paremmin kuin animaatiossa.

## SIVUJEN SOMMITTELU

Sivujen ja aukemien sommittelu on sarjakuva, ainutlaatuinen ominaisuus.

Se on myös tärkeä tarinankerronnallinen ja esteettinen keino. Kun sarjakuvaa lukiessa kääntää sivua, näkee koko uuden aukeaman ennen kuin aloittaa lukemaan ensimmäisestä ruudusta. Sarjakuvassa jokainen aukeama voi olla oma taideteoksensa ja silti myös osa koko sarjakuvateoksen jatkuvaa tarinaa. Animaation ja sarjakuvan toimintaperiaate on sama siinä



Kuva 1: Aukeama ei seuraa normaalia rakennetta tai lukutapaa, mutta toimii ja on luettava. Bill Willingham, Mark Buckingham, Steve Leialoha, Fables – Storybook Love, DC Comics, 2004

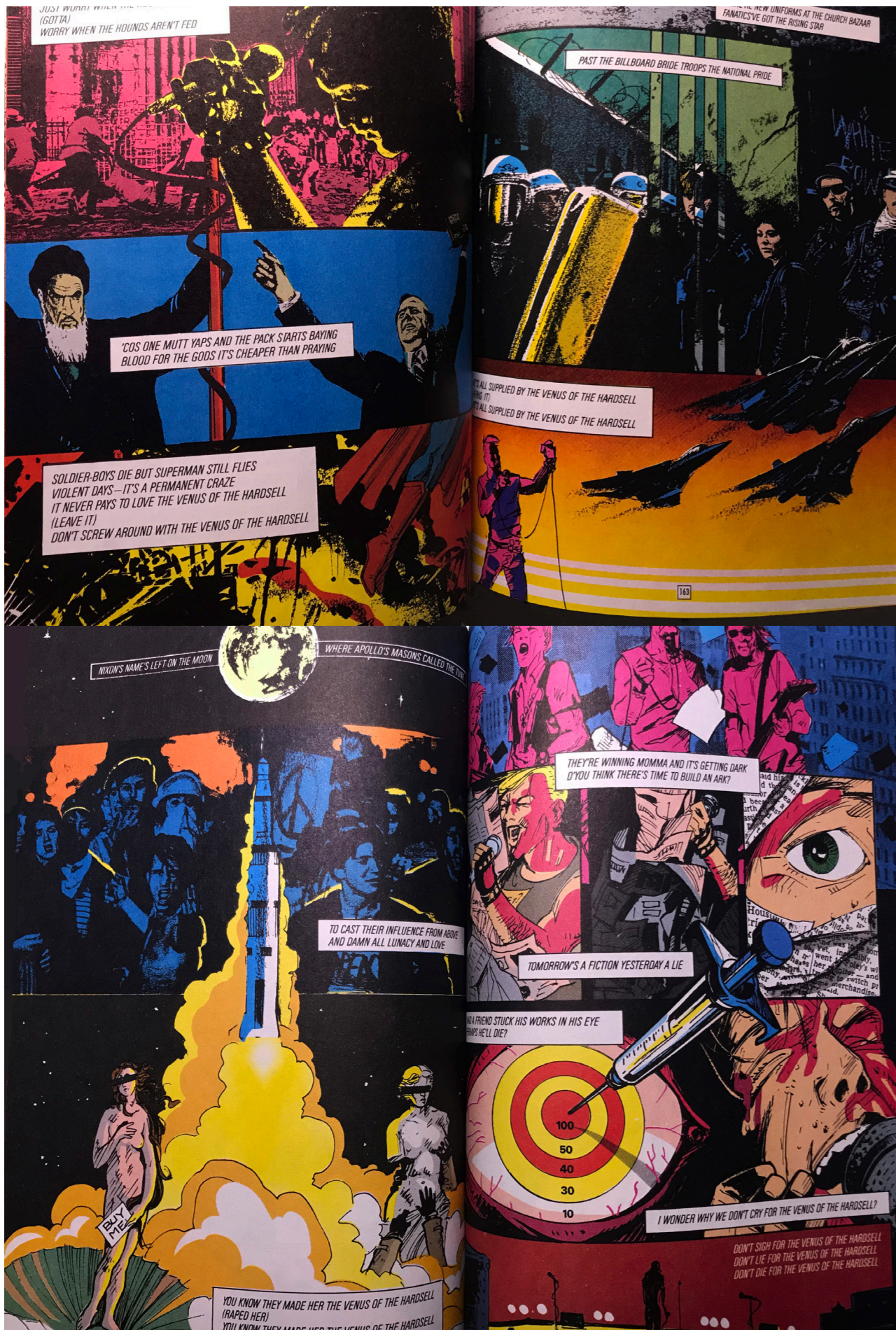


mielessä, että molemmissa yksittäiset kuvat kuljettavat tarinaa eteenpäin. Animaatiossa kuitenkin katsojan edessä on vain yksi kuva kerrallaan, kun taas sarjakuvassa kaikki kuvat samalla sivulla tai aukeamalla voivat muodostaa yhdessä esteettisen kokonaisuuden. Jopa sarjakuvan yleisiä lukusääntöjä voi rikkoa aukeaman sisällä, jos lukutapa pysyy intuitiivisena, tai jos ruutujen järjestyksellä ei sillä aukeamalla ole merkitystä. Sivujen ja aukemien lisäksi myös yksittäisten kuvien rajaus on tärkeä ja osittain uniikki elementti sarjakuvalla. Liikkuvassa kuvassa ruutu on aina samankokoinen ja muotoinen, ja se rajaa mahdollisuuksia kuvan asettelussa. Sarjakuvassa, jossa ruudut voivat olla erikokoisia ja muotoisia, voi tehdä ja monipuolisempia rajauksia ja asetelmia. Ruudut voivat myös limittyä kokonaan tai osittain toistensa kanssa. Yksi ruutu voi esimerkiksi olla oma ruutunsa, mutta myös osa toisen ruudun taustaa, tai jotkin kuvat voivat kulkea sivun halki

ja olla osana useita ruutuja. Tämän on myös osa edellisten kappaleiden aihetta sivujen ja aukemien sommittelusta ja teoksellisuudesta.

## RYTMITTÄMINEN

Aukeamat voivat myös rytmittää sarjakuvaa tehokkaasti. Tarkasti suunnitelluilla aukeamilla voi olla oma sisäinen tunnelmansa. Tämän voi saada tehokkaasti aikaan esimerkiksi värienkäytöllä, tai vaihtamalla piirustustyyliä. Kuten jo sanottu, sarjakuvan sivua kääntäessä näkee nopeasti koko seuraavan aukeaman ennen kuin lähtee lukemaan tarinaa sivun ensimmäisestä ruudusta. Sarjakuvan ainoa oikea yllätysmomentti on siis sivua kääntäessä. Aukeamat kannattaa siis suunnitella niin, että niiden sisällä on tarinan tunnelma on jokseenkin yhtenäinen ja suurimmat käännekohtat tai äkilliset tunnelman muutokset osuvat sivujen käännekohtaan.



Kuvat 2-4: Teoksellisia aukeamia. Edellisellä sivulla: Aukeama Hold me - lyhyttarinasta, Neil Gaiman & Dave McKean: John Constantine, Hellblazer: The Family man, DC Comics, 1990.

Yllä: Aukeamia Venus of the Hardsell – lyhyttarinasta, Dean Motter: John Constantine, Hellblazer: The Devil you know, DC Comics, 1988.

## TYÖVÄLINEET JA TEKNIIKAT

Sarjakuvissa voi myös käyttää monenlaisia tekniikoita ja ratkaisuja, jotka eivät olisi käytännöllisiä tai taloudellisia animaatioissa. Sarjakuvan piirtäjällä on varaa rikkoo sääntöjä ja tehdä kokeilevia ratkaisuja, koska sarjakuva etenee lukijan tahdilla. Animaatioissa kuvat vaihtuvat nopeasti ja siksi sen täytyy olla visuaaliselta tyyliiltään hyvin selkeää ja johdonmukaista. Poikkeuksena ovat tietysti kohdat, joissa syystä tai toisesta ei haluta katsojan ymmärtävän kunnolla mitä tapahtuu. Sarjakuvan lukijoille sen sijaan ei ole määritelty kuinka kauan yhtä aukeamaa saa katsoa. Siksi sarjakuva voi priorisoida selkeyden sijaan esteettisyyden tai tunnelman ja käyttää tekniikoita ja tyylikeinoja jotka eivät olisi tarpeeksi selkeitä animaatioon. Sarjakuvan ruudut voivat johtaa suoraan toisiinsa kuten animaatioissa, mutta niiden välissä voi myös kulua näkymätöntä aikaa. Tähän konseptiin palataan myöhemmin tässä luvussa. Sen ansiosta sarjakuvan ruudut voivat olla teoksellisempia ja toisistaan irrallisempia kuin animaatioissa.

Sarjakuvaa tehdessä voi myös käyttää työkaluja ja tekniikoita, jotka eivät toimi yhtä hyvin animaatioissa. Liikkuva kuva toimii eri tavalla kuin liikkumaton. Jotkut kuvat toimivat paremmin liikkumattomina. Esimerkiksi todella jyrkästi tyylitelty hahmot ja piirustustyyli näyttävät usein omituiselta ja jopa huonolta liikkuvassa kuvassa, vaikka ne toimisivat hyvin sarjakuvassa.

## AIKA SARJAKUVASSA

Sarjakuvan ruudut näyttävät vain hetkiä tarinasta. Lukija tekee tarinan ruutujen välissä tapahtuu. "Sarjakuva on täydentämistä!" Sanoo Scott McCloud.

"Jokaisessa teossa jonka piirtäjä laittaa paperille, hänellä on apunaan äänetön osallinen. Tasa-arvoinen rikoskumppani, joka tunnetaan lukijana" (McCloud, 1994, 68).

Vaikka sarjakuva etenee lukijan määrittämällä tahdilla toisin kuin animaatio, myös sarjakuvan piirtäjällä on keinoja säädellä tarinan tempo. Jos ruutujen välinen näkymätön aika on jossakin kohtauksessa hyvin lyhyt ja kuvat suuria, aika tuntuu hidastuvan sarjakuvassa. Tällä tavoin sarjakuva voi halutessaan lähestyä animaatiota. Tätä käytetään usein toimintakohtauksissa ja muissa dramaattisissa tilanteissa. Scott McCloud on kirjassaan jakanut sarjakuvan siirtymät ruudusta ruutuun kuuteen kategoriaan sen mukaan kuinka paljon lukijan tarvitsee täydentää tarinaa niiden välissä. Siirtymät ovat hetkestä hetkeen, toiminnasta toimintaan, kohteesta kohteeseen, kohtauksesta kohtaukseen, näkökulmasta näkökulmaan ja ei seuraussuhdetta. Esittelen ne muutamien esimerkkien kanssa.

Hetkestä hetkeen – siirtymä vaatii hyvin vähän täydentämistä. Siinä kuvien välinen aika on enimmillään muutamia sekunteja (Kuva 5). Toiminnasta toimintaan – siirtymä seuraa yhden kohteen etenemistä toiminnasta toiseen (Kuva 6). Kohteesta kohteeseen – siirtymä on kahden eri kohteen välissä samassa kohtauksessa (Kuva 6). Näissä siirtymissä kuvien välinen kuvitteellinen aika on yleensä lyhyt; vain sekunteja, mutta se voi olla joissain tapauksissa minutteja tai vieläkin pidempään. Kohtauksesta kohtaukseen – siirtymä vaatii lukijalta enemmän päättelyä (McCloud, 1994, 71). Nämä siirtymät voivat kuljettaa tarinaa pitkiäkin aikoja ajassa ja paikassa. Näkökulmasta näkökulmaan – siirtymä jättää ajan huomiotta ja esittää vaeltelevaa katsessa paikan, ajatuksen tai tunnelman eri näkökulmissa



Kuvat 5 ja 6: Sivuja joissa aika lähes pysähtynyt. Ruutujen välissä kuluu hyvin vähän kuvitteellista aikaa. Vasemmalla: John Byrne & Mike Mignola: *Hellboy – Seed of destruction*, Dark Horse Comics, 1994  
Oikella: Ashley Wood: *Ashley Wood's art of Metal Gear Solid*, Idea Design Works, 2009

(McCloud, 1994, 72). Ei seuraussuhdetta – siirtymässä ruutujen välillä ei ole mitään loogista suhdetta, mutta jos sellaisia kuvia esiintyy sarjakuvassa, mielemme helposti pyrkii mukauttamaan ne osaksi tarinaa tottumuksesta. Sarjakuvan tekijä pyytää meitä liittymään nähdyn ja näkemättömän äänettömään tanssiin. Näkyvän ja näkymättömän. Tämä tanssi on sarjakuvalla ainutlaatuinen. Mikään muu taiteenlaji ei anna yleisölleen niin paljon pyytäen heiltä samalla niin paljon (McCloud, 1994, 92).

Ruudut ovat hetkiä, joiden välissä kuluu aikaa. Yksittäisen ruudun sisälläkin voi kuitenkin olla aikaa. Teksti luo yhden ruudun sisään tapahtumasekvenssin. Kuten aiemmin tässä luvussa on todettu, sarjakuvissa voi olla monenlaisia ruutuja. Toisinaan teoksissa on käytetty ruutuja,

jotka voisi pilkkoa moneksi ruuduksi. Niissä on aikaa. Kuvaa voi katsoa ajattelemalla aikaa köytenä, joka kiemurtelee kuvan läpi (McCloud, 1994, 96). Myös ruudun koko vaikuttaa ruudun aikaan. Esimerkiksi koko sivun kokoisessa ruudussa tuntuu kuluvan enemmän aikaa, tai aika tarinassa tuntuu hidastuvan, koska ruutua jää katselemaan pidemmäksi aikaa.

Sarjakuvataiteella on siis useita sille uniikkeja ja siinä erityisen hyvin toimivia keinoja. Seuraavassa luvussa esittelen produktioni vaihe vaiheelta ja avaan miten yritän käyttää siinä tässä luvussa esittelemiäni keinoja ja tekniikoita.



Kuva 7: Ruutu, jossa kuluu aikaa. Selvästi kaikki hahmot eivät puhu yhtä aikaa, vaan reagoivat siihen, mitä edellinen sanoi. (Mangaa luetaan oikealta vasemmalle) Eiichiro Oda: *One Piece 66 - Tie aurinkoon*, SHUEISHA Inc, 2013



# 3. PRODUKTIO

Produktioni on sarjakuvamuotoinen lyhyttarina miehestä nimeltä Dyan, joka yrittää tulla toimeen menneisyytensä ja tekemiensä valintojen kanssa. Dyania riivaa hänen entisen itsensä aave, jonka mielestä hänestä "olisi voinut tulla jotain". Halusin luoda alkuun hieman mystisen tunnelman, joka muuttuu tarinan edetessä enemmän melankoliseksi. Projektin työnimi on Ghosts.

## MOTIVAATIO

Tiesin jo etukäteen, että haluan tehdä osana opinnäytetyötäni sarjakuvan. Tutkimuskysymykseni syntyi tukemaan tätä pyrkimystä. Projektin idea oli yrittää tehdä ammattilaisen tasoinen sarjakuva, jossa on jokin teema ja pointti, joka on hallittu kokonaisuus, ja joka toimii ilman opinnäytetyön kontekstiäkin. Tästä johtuen sarjakuvan tarina ja aihe on epäoleellinen opinnäytetyön tutkimusosuuden kannalta.

## IDEA

Minulla oli ennen tätä projektia muita sarjakuvaideoita suunnitteilla, mutta päätin tahallani pitää tämän erillään niistä kaikista. Halusin lähteä tekemään tätä täysin puhtaalta pöydältä, koska se oli mielessäni osa tavoitettani tehdä tarinasta hallittu kokonaisuus. Piirustusjälkeä en joutunut miettimään, koska piirsin sillä tyyllillä mihin olen tottunut. Tiesin myös jo etukäteen, että sarjakuvasta ei tulisi kovin pitkä. Sen piti tulla valmiiksi opinnäytetyön puitteissa. Itse tarinaa ja sen hahmoja lähdin miettimään nollasta. Suurin haaste minkä asetin itselleni oli se, että halusin tehdä vakavasti otettavan tarinan. Sellaisen,

jolla on jotain sanottavaa, ja joka saa lukijan ajattelemaan tai tuntemaan jotain. Huumori ja ironia ovat aina olleet minulle liiankin helppoja taiteessa ja muutenkin. Kaikki vakavamielinen sen sijaan on aina ollut uskomattoman vaikeaa. Olen opiskeluideni aikana monessa harjoitustyössä suunnitellut tekeväni, tai aloittanut tekemään jotain vakavamielisempää ja sitten vaihtanutkin johonkin hauskaan, koska se oli paljon helpompaa.

Lähdin ihan aluksi vain heittelemään ja yhdistelemään mielessäni yhden lauseen ideoita lyhyttarinalle. Olen jo vuosia pitänyt pieniä muistiinpanoja, joihin kirjoitan ylös kaikenlaisia ideantynkiä potentiaalista myöhempää käyttöä varten. Osa niistä liittyy muihin projekteihin. Hylkäsin useita tarinakonsepteja liikkuen vähitellen kohti lopullista perusideaa, että tarina olisi jonkinlainen menneiden muisteluhetki. Muisteluhetkessä voi tapahtua yhtä aikaa vähän ja paljon ja se mahtuisi kymmeneen sivuun, joka oli alkuperäinen tavoitteeni. Nykyinen tarina hioutui edellisestä ideasta hajonneen bändin jäsenestä, joka muistelee menneitä aikoja. Lisämaustetta sain useista ideantyingistä muistiinpanoistani. Jo heti alussa mietin, että haluaisin tehdä jotain kummituksella. Ne ideat, mitkä jollain tavalla pääsivät mukaan valmiiseen tarinaan olivat "sleep well with your bad decisions", "dangerous habits", "ghosts of the past", "sunless sea", "seasons past", "we are all eventual ghosts", sekä "forget about the world". Tällaisia one-linereitä kirjoittelen usein muistiin. Ne tarkoittavat minulle hieman enemmän kuin pelkkä sanojensa summa, koska niillä kaikilla on mielessäni jokin

konteksti. Muistiinpanojen lukeminen palauttaa tehokkaasti mieleen mihin mikäkin liittyy.

## INSPIRAATION LÄHTEET

Sarjakuvan aihe ei ole minulle omaelämäkerrallinen, vaan se syntyi yhdistelmästä monenlaisia asioita mitä olen imenyt ympäriltäni, havainnoinut ja miettinyt. Päähenkilö Dyan ja siten myös koko tarina sai paljon vaikutteita kolmelta tuntemaltani oikealta ihmiseltä. Muita inspiraation aiheita ovat muun muassa John Constantine - Hellblazer -sarjakuvat. Niistä sain ideoita päähenkilöön, Golden Boy:hin, brittiläisyyteen ja yleiseen tunnelmaan. Tarina vaikuttaa aluksi paranormaalilta ja mystiseltä. Sen edetessä kuitenkin käy ilmi, että Golden Boy ei olekaan oikea aave, vaan edustaa päähenkilön Dyanin katumusta ja epävarmuutta valinnoistaan. Idea kummituksista menneisyyden edustajina, sekä tiettyjä elementtejä päähenkilöstä tuli myös Robert M. Pirsigin Zen ja moottoripyörän kunnossapito -kirjasta. Toinen tärkeä idea toisesta itsestä ja aaveista omistajansa peilinä tuli Persona- ja Thief-peleistä. Dyanin vanha rantapoika -tyyli ja paratiisisaari miljöö tuli The Mentalist- ja Burn Notice-tv-sarjoista. Dyanin vene on Tornado-katamaraani. Vaarillani on sellainen.

## HAHMOT

Kun sarjakuvan perusidea oli päätetty, ryhdyin miettimään tarkemmin ja luonnostelemaan hahmoja. Oikealla on varhaisimpia luonnoksiani. Piirsin ensin aaveen eli "Golden Boy:n", koska minulla oli jo heti alussa vahva visio hänen ulkonäöstään toisin kuin päähenkilöstä Dyanista. Dyan on kuitenkin vain vanhempi versio samasta hahmosta, joten kun Golden Boy oli suunniteltu, siitä oli helppo lähteä kokeilemaan mikä toimisi. Halusin, että Dyan ja

Golden Boy eivät olisi ensisilmäyksellä tunnistettavissa samaksi henkilöksi, mutta yksityiskohtaisella tarkastelulla se olisi selvää. Heillä on kaikki samat kasvonpiirteet: samanmuotoinen nenä, silmät, kulmakarvat, sekä sama ruumiinrakenne ja pään muoto.



Varhaisia luonnoksia päähenkilöstä Dyanista



Keksin Golden Boy -nimen jo osana sarjakuvan peruskonseptia. Hän on liioteltu versio Dyanin nuoresta itsestään. Hän on kultapöju, jota kaikki palvovat ja jolla on potentiaalia valloittaa koko maailma missä tahansa muodossa. Dyanilla ei alun perin ollut tarkoitus olla kunnan nimeä, vaan hahmoja olisi kutsuttu nimillä Golden Boy ja Old Boy. Päätin jossain vaiheessa kuitenkin antaa päähenkilölle myös oikean nimen. Minulla oli useita vaihtoehtoja, mutta valitsin lopulta nimen Dyan, koska pidin siitä miltä se kuulostaa lausuttuna. Harkitsin nimeä pitkään, koska Dyan ei ole yleinen miehen nimi ja minulla oli paljon muitakin vaihtoehtoja. Päätin lopulta olla stressaamatta asiasta ja antaa sen nimen mistä itse pidin.

Minulla oli mielessäni jonkinlainen kuva molemmista hahmoista ja heidän dynamiikastaan jo ennen kuin aloitin luonnostelun. Halusin Golden Boyn olevan nuori rokkari ja bilettäjä 70 tai 80 -luvun tyyliin. Dyanin taas olisi vanha rantapöika lojumassa jossain nimettömällä paratiisisaarella. Kuten jo sanottu, Golden Boyn ulkonäkö syntyi helposti. Hän ei ole oikeastaan muuttunut varhaisimmista luonnoksista. Tarvitaan vain tie-dye paita ja tupakka korvan taakse, niin rokkari-look on jo valmis. Ensimmäisissä piirustuksissa en tosin tiennyt miltä tie-dye paita oikeasti näyttää. Vanhasta Dyanista sen sijaan piirsin useita versioita ennen kuin olin tyytyväinen. Kokeilin useita erilaisia hiustyyliä, sekä monenlaisia silmälasia ja koruja, jotka lopulta hylkäsin kaikki. Jätin silmälasit pois, koska niiden kanssa on vaikeampi piirtää ilmeitä. Vanha Dyan näytti alun perin enemmän hipiltä;

Kuva: Ensimmäinen piirros "Golden Boysta"



hänellä oli rastatukka, kotikutoinen paita, itsetehtyjä koruja ja ei kenkiä. Valmiissa sarjakuvassa hän näyttää tavalliselta surffarilta. Hänellä on t-paita ja flip-flopsit. Hän ei myöskään enää polta tupakkaa. Cargoshortsit pysyivät suunnitteluprosessin alusta loppuun.

Golden Boy eli nuori Dyan on itsekeskeinen, temperamenttinen ja omasta mielestään maailman paras jätkä. Jos hän ei ole kaiken huomion keskipiste jokaisella ajan hetkellä, jotain on pielessä. Hänen mielialansa muuttuu nopeasti, mutta hän on lähtökohtaisesti vihamielinen Dyania kohtaan. Vanha Dyan on rauhallinen ja tahallaan välinpitämätön aavetta kohtaan, koska hän tietää että se ärsyttää tätä.

#### TARINA

Samaan aikaan kun luonnostelin hahmoja, kirjoitin ensimmäisen storyboardin. Siihen asti kaikki sujui helposti, mutta kun rupesin miettimään tarinan rakennetta tarkemmin, tahtini hidastui huomattavasti. En tiennyt mitä niiden muutamien kohtauksien välissä tapahtuu, mitkä minulla on jo mielessäni. Ja ennen kaikkea en enää tiennyt miten tarina loppuu tai mikä on sen huippukohta. Alun perin ajattelin tarinan huippukohdan olevan paljastus siitä, että Golden Boy on Dyanin entisen itsensä aave ja olemassa vain hänen päänsä sisällä. Huomasin kuitenkin pian, että se ei riittäisi. Kun aloin kirjoittamaan luonnoksia vuorosanoista, tajusin että Dyanin ja Golden Boyn yhteys käy selväksi heti, kun heidän keskustelunsa pääsee vauhtiin. Tarinan täytyisi siis jatkua siitä vielä johonkin suuntaan.

Tässä kohdassa jouduin myös miettimään uudestaan ja tarkemmin mistä Dyan kinastelee itsensä kanssa. Tarinan konfliktiksi ja syyksi aaveen olemassaololle muodostui se, että Dyan ei pääse irti ajatuksesta, että hän olisi voinut valloittaa maailman muusikkona. Nuorena hän vietti rappiollista elämää. Hän soitti kitaraa ja lauloi bändissä ja kaikki hänen ympärillään jumaloivat häntä. Dyan kuitenkin yhtäkkiä havahtui ja päätti muuttaa koko elämäntyyliänsä jonkinlaisen onnettomuuden tai välikohtauksen vuoksi, joka melkein aiheutti jonkun hänen ystävänsä kuoleman. Tähän viitataan tarinassa vain ohimennen. Hän yrittää vielä kymmenien vuosien jälkeenkin vakuutella itselleen, että teki oikean valinnan. Hänen entisen itsensä aave inttää, että hän heitti elämänsä hukkaan. Dyan puolustautuu kiistämällä kaiken ja väittämällä, että nuori Dyan ei saanut ikinä aikaan mitään hyödyllistä tai valmista ja vain satutti kaikkia ympärillään. Tarinan uudeksi käännekohtaksi muodostui se, että Dyan lopulta hyväksyy Golden Boy'n. Hän myöntää, että kaikesta huolimatta ne ajat olivat hänen elämänsä parhaita, ja että hän ei vaihtaisi menneisyyttään tai valintojaan mihinkään. Golden boy ei koskaan katoaisi, vaan Dyanin - ja meidän kaikkien - pitää oppia tulemaan toimeen menneisyytemme kanssa.

Kirjoitin valtavan määrän luonnoksia dialogista kohtaus kerrallaan ennen kuin lähdin piirtämään luonnoksia lopullisista sarjakuvan sivuista. Tiesin alusta alkaen, että sarjakuvan kieli tulisi olemaan englanti. Se tuntui minulle luontevammalta tarinan miljööön ja teeman kannalta ja uskoin, että englanninkielisen tekstin tuottaminen ei olisi minulle ongelma. Kaikki inspiraationlähteeni olivat myös englanninkielisiä. Dyan ja varsinkin Golden Boy puhuvat osittain brittislängia. En ole sen asiantuntija,

mutta päätin olla ottamatta turhia paineita sen oikeaoppisuudesta ja johdonmukaisuudesta. Luin dialogia paljon ääneen ja muutin sitä sen mukaan, mikä kuulosti mielestäni hyvältä ja luontevalta.

## TEKNIIKAT

Alkuperäinen suunnitelmani sarjakuvan toteutukselle oli piirtää sivut käsin, skannata ne, ja värittää ne loppuun digitaalisesti. Tajusin kuitenkin luonnoksia tehdessäni, että päätökseni piirtää aaveen ääriiviivat sinisellä kynällä tarkoitti, että en pystyisi erottamaan niitä valkoisesta taustasta Photoshopissa ainakaan omilla taidoillani. Voisin joko tehdä sen todella epätarkasti, joka ei ollut vaihtoehto, tai muuttaa siniset viivat mustiksi ja sitten erottaa ne. Sitten joutuisin värittämään viivat käsin uudestaan sinisiksi. Päätin sen sijaan piirtää lopulliset sivut kokonaan digitaalisesti käsintehtyjen luonnosten päälle. Tässä metodissa oli vähiten kohtia, joissa jokin voi mennä pieleen. Tajusin myöhemmin, että se antoi minulle myös uusia vapauksia. Minun ei tarvinnut enää välttää menemästä liian lähelle tai yli kirjan keskittänteesta, koska digitaalisessa sarjakuvassa sitä ei ole olemassa.

Aioin aluksi kirjoittaa kaikki tekstit jollain fontilla. En edes ehtinyt päättää millä fontilla, ennen kuin minua neuvottiin kirjoittamaan käsin. Kokeilin kirjoittaa selkeillä tikkukirjaimilla ja se toimi. En joutunut käyttämään sen enempää aikaa tekstauksen suunnitteluun.

## TUTKIMUSTULOSTEN SOVELTAMINEN

Lopullisia sivuja luonnostellessani yritin pitää mielessäni kaikki seikat, mihin kiinnitin huomiota tutkimuksessani. Tärkein prioriteettini oli tehdä kaikista sivuista teoksellisia. Se oli mielestäni tärkein sarjakuvalle uniikki ominaisuus,

mitä löysin tutkimuksissani. Halusin tehdä kaikista sivuista esteettisiä kokonaisuuksia, joista pystyisi teoriassa nauttimaan erilläänkin, ilman loppua sarjakuvaa. Puhekuplissa ei tietysti silloin olisi järkeä, mutta tämä kaikki on vain teoriassa. Todellisuudessa sivut ovat osa sarjakuvaa.

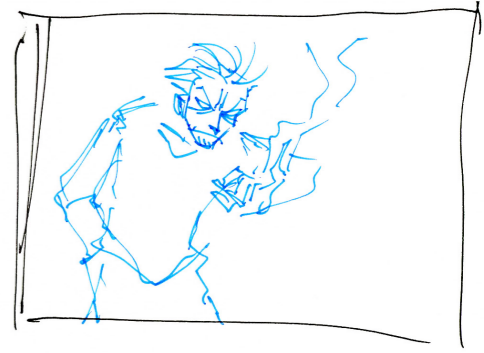
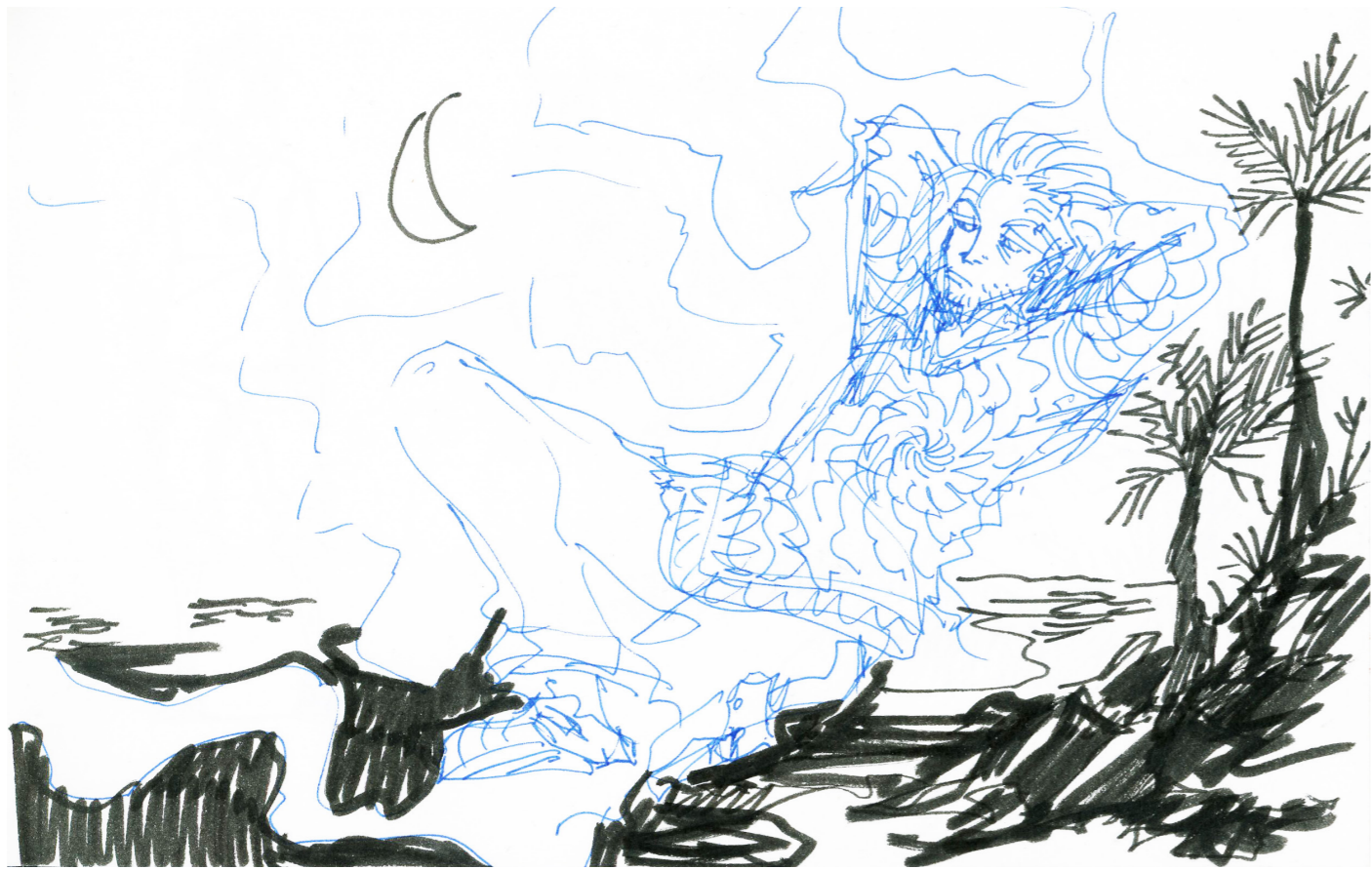
Sivujen sisäinen tunnelma on mielestäni tärkeä elementti, joka kuuluu sivujen teoksellisuuden alle. Kiinnitin siihen erityisen paljon huomiota produktiossani. Tutkimuksessani selitin, että aukeaman vaihdos on sarjakuvan lukutavasta johtuen paras ja ainoa tilaisuus muuttaa tarinan tunnelmaa radikaalisti. Rytmitin oman tarinani niin, että sivujen sisällä tunnelma pysyy aina johdonmukaisena ja kaikki suuret tunnelman muutokset tapahtuvat sivujen käännteessä. Tässäkin

oli hyötyä valitsemastani digitaalisesta formaatista. Minun tarvitsi suunnitella vain yksittäisiä sivuja kokonaisten aukeamien sijaan, koska digitaalisessa sarjakuvassa lukijan edessä on yleensä vain yksi sivu kerrallaan. Kaksoissivut ovat erityistapaus.

Viiden ensimmäisen sarjakuvan sivun aikana sarjakuvan värimaailma muuttuu tasaisesti, kun aurinko laskee tarinassa ja yö laskeutuu. Parilla viimeisellä sivulla aurinko nousee taas ja värimaailma muuttuu jälleen. Tein tämän kaiken havainnollistaakseni sivujen sisäisiä tunnelmia ja niiden muutoksia.

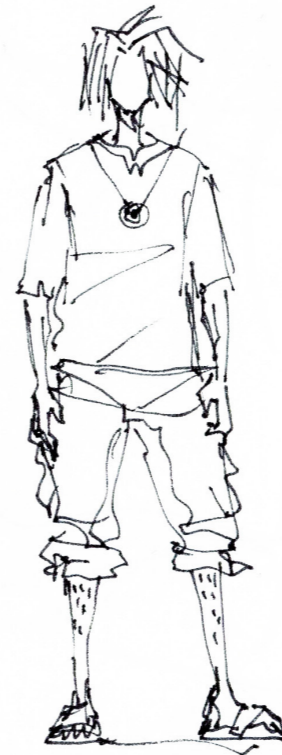
Piirsin sarjakuvaan myös paljon erikokoisia- ja muotoisia ruutuja, vaihtelevia sommitelmia ja kuvakulmia, ruutujen tai sivujen ylitse meneviä elementtejä. Seuraavaksi esittelen tarkemmin yhden esimerkkiaukeaman ja erittelen tärkeimmät tekemäni valinnat sen sisällä.





DYAN'S  
LADY FRIEND

LOT A  
LIGHT OLD  
MAN?



# 3.1 YHDEN AUKEAMAN TARKEMPI ERITTELY

Kun päätin tehdä lopulliset sivut kokonaan digitaalisesti, tajusin että minun ei tarvitse enää välittää aukeaman keskittämistä. Sitä ei ole olemassa digitaalisessa julkaisussa. Saan piirtää ja sijoittaa puhekuplia aukeaman keskustan yli miten haluan. Halusin tehdä ison kahden sivun kokoisen esittelyruudun Golden boy - aaveelle. Tämä aukeama olisi toiminut paperillakin, mutta silloin minun olisi pitänyt siirtää aavetta oikealle. Nyt pystyin laittamaan hänet keskelle aukeamaa.

## AUKEAMAN TARKEMPI ERITTELY

Tämä on sarjakuvan toinen aukeama ja sen tarkoitus on esitellä Golden boy - aave ja antaa lukijalle jonkinlainen kuva hänen ja päähenkilön Dyanin välisestä dynamiikasta ja asenteesta toisiaan kohtaan. Tämän aukeaman perusteella voi päätellä, että aave on huomionkipeä, kärsimätön ja äkkipikainen. Hänen tuulensa myös muuttuu nopeasti. Hän ilmestyy säikäyttämällä Dyanin ja suuttuu välittömästi kun ei saa tältä haluamaansa reaktiota. Dyan taas on rauhallinen ja selvästi kyllästynyt aaveen tempuihin. Hän on oletettavasti saanut kestää niitä jo riittämiin. Hän on tahallaan antamatta niihin minkäänlaista reaktiota, koska tietää sen ärsyttävän aavetta. Dyanilla on selvästi jokin tavoite tai tarkoitus mielessä tälle tapaamiselle, mutta sitä ei vielä paljasteta. Toista syytä miksi Dyan ei puhu tai reagoi mitenkään aaveeseen lukijan ei ole mahdollista tietää vielä tässä vaiheessa. Se selviää tarinan edetessä. Se syy on, että Golden Boy on olemassa vain Dyanin pään sisällä. Vaikka aukeaman kuvissa ei näy muita ihmisiä, heitä oletettavasti asuu ympärillä.

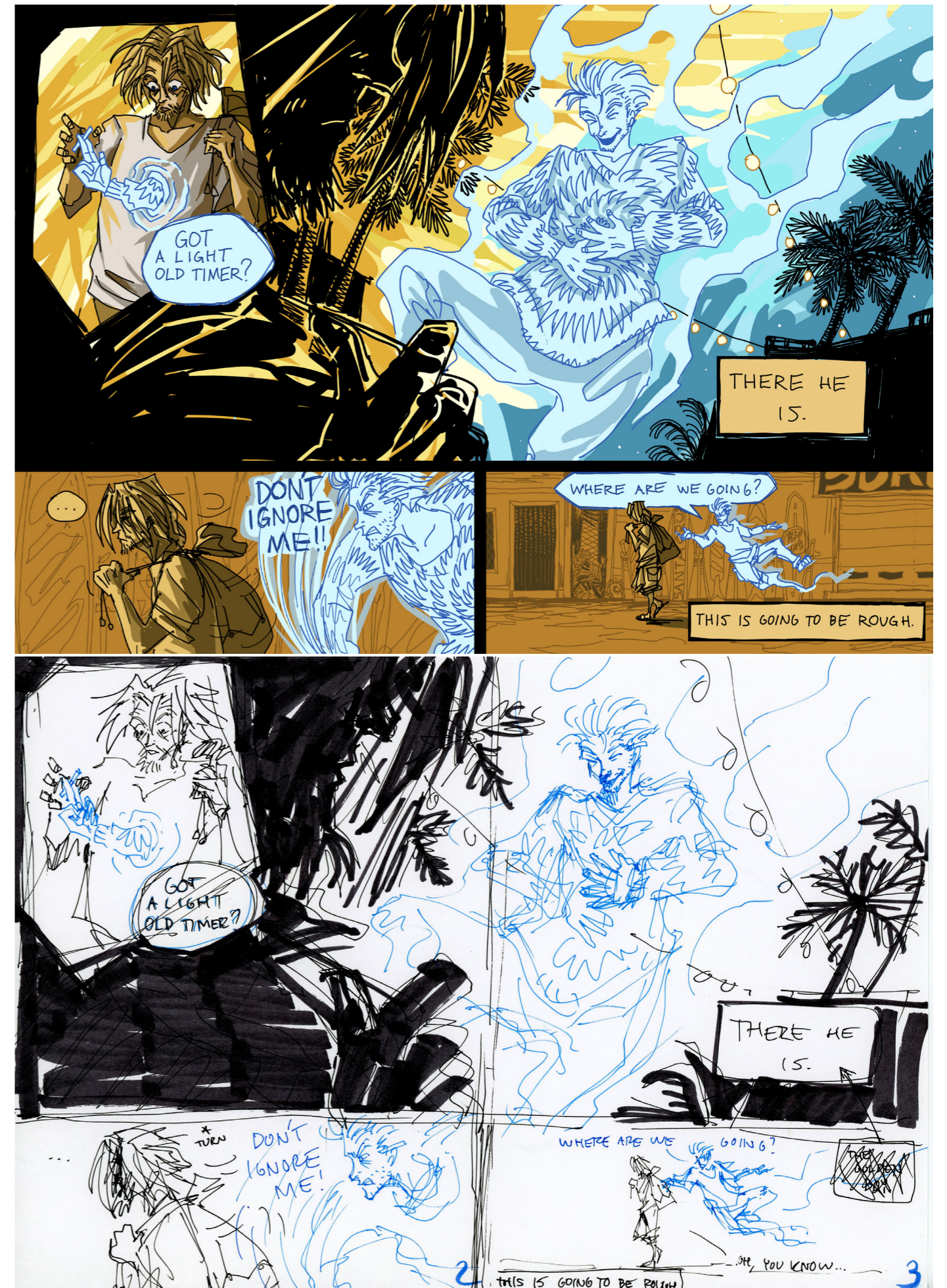
Dyan ei halua tulla nähdyksi puhumassa itsekseen keskellä kylänraittia. Hän alkaa puhumaan ääneen aaveelle vasta merellä kaukana rannasta.

## TEKNIIKAT

Kuten kuvista näkyy, piirsin tämän aukeaman suoraan luonnoksen päälle muuttamatta melkein mitään. Siirsin ainoastaan viimeisen kertoja-kuplan paikkaa hieman oikealle. Päätin olla käyttämättä lopullisessa sarjakuvassa kirjoitettuja ääniefektejä, vaikka luonnoksissa niitä on muutamia. Niitä ei mielestäni usein oikeasti tarvitse. Varsikaan kun kyseessä ei ole toimintasarjakuva. Viesti tulee hyvin perille pelkillä visuaalisilla efekteillä kuten vauhtiviivat tässä.

## LUETTAVUUS

Tätä aukeamaa on mielestäni helppo seurata, vaikka sen lukutapa eroaa hieman tavallisesta. Tai ainakin eroaisi, jos se olisi tulostettu paperille ja siinä olisi aukeaman keskussauma. Digitaalisessa muodossa lukutapa on normaali. Ensimmäinen kuva on lähikuva Dyanista, jonka aave säikäyttää. Sitä seuraa suuri esittelykuva Golden Boysta. Kamera loittonee hiljalleen hahmoista paljastaen lisää taustaa, kun Dyan lähtee kävelemään pois kohti rantaa. Tämä on ensimmäisen sivun jyrkkien kuvakulmien vuoksi ainoa aukeama missä näkyy rantakaupunkia, josta Dyan lähtee reissulle. Taustat ovat varsinkin myöhemmin tässä sarjakuvassa ison osan ajasta viitteellisiä tai melkein tyhjiä, koska ollaan merellä.



Kuvat: Luonnos ja valmis aukeama 2-3

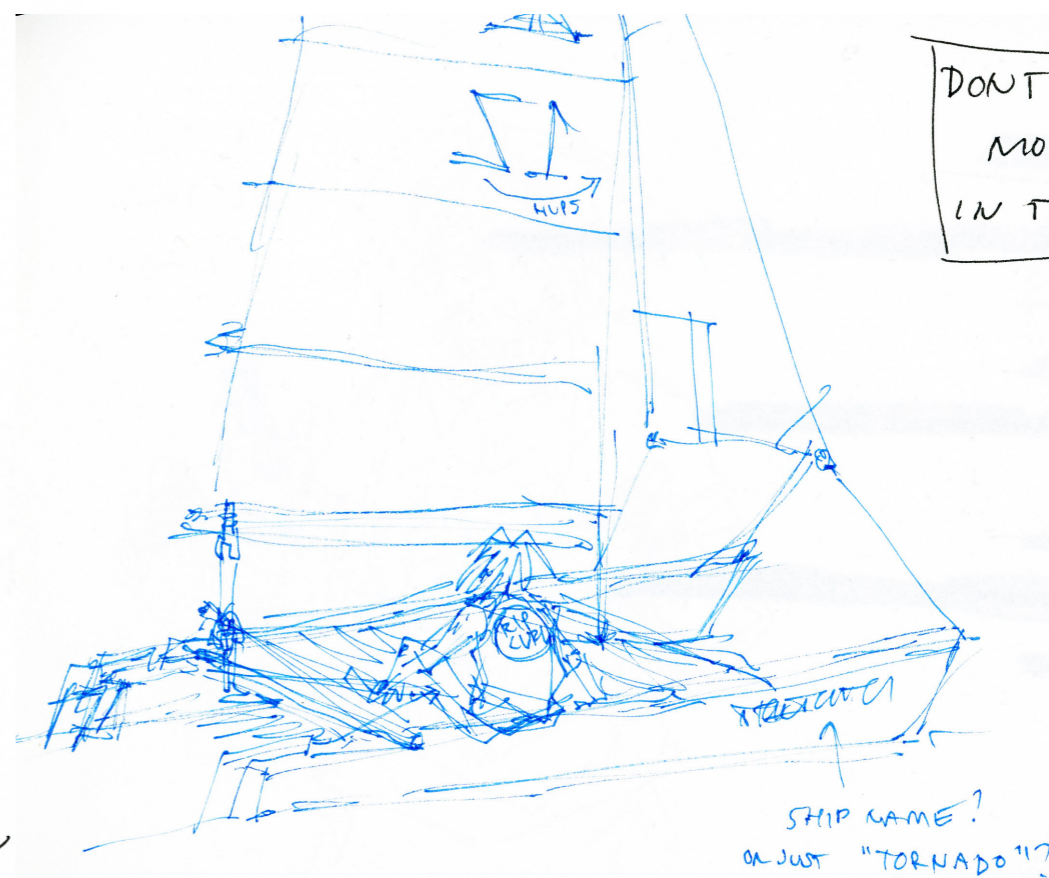
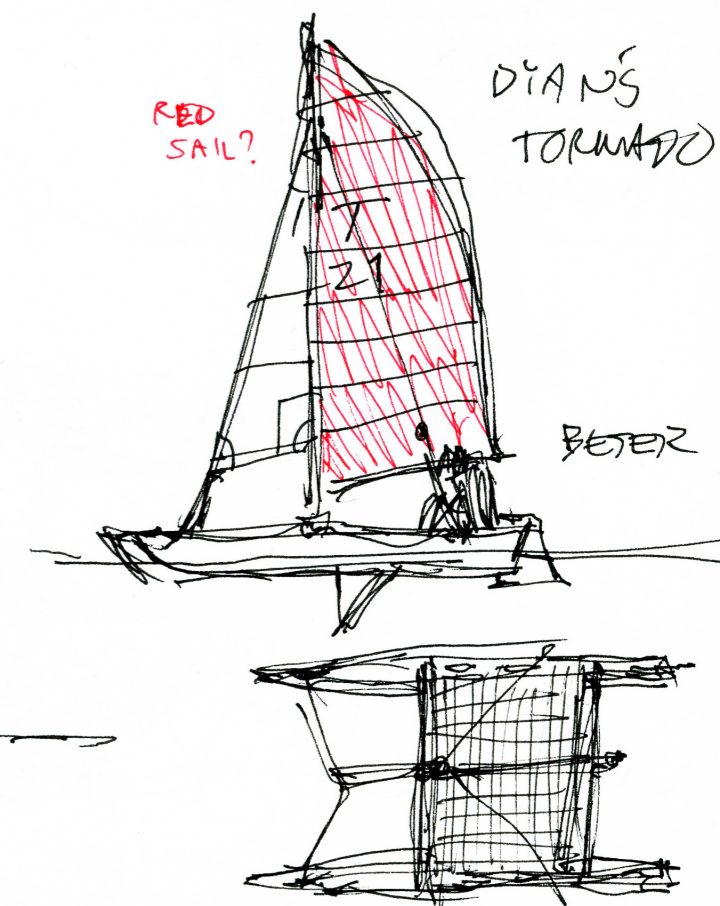
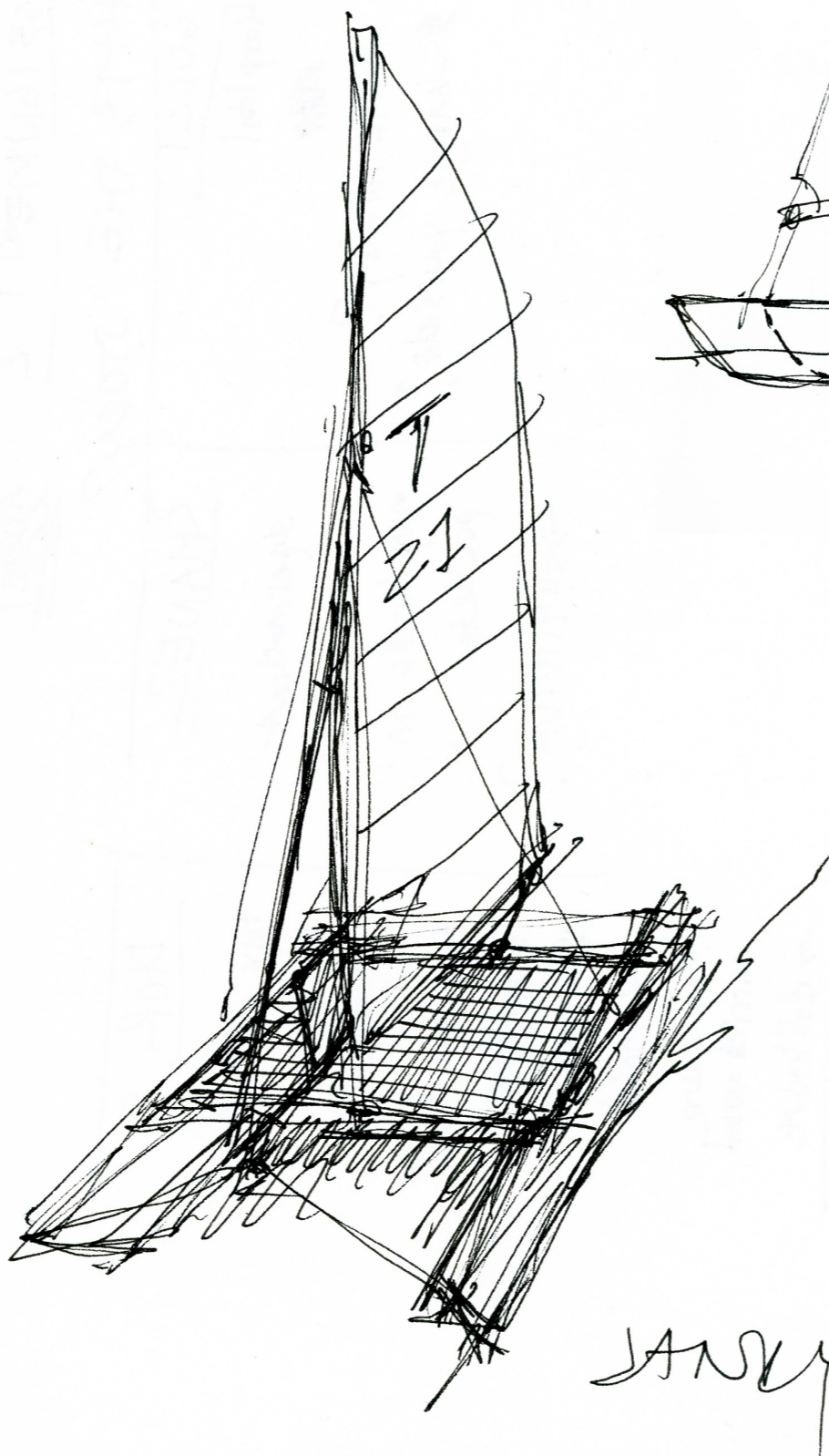
Koko sarjakuvassa Dyanin ajatukset ja puhekuplat ovat keltaisia ja Golden Boy'n sinisiä. Se tuo selkeyttä ja luettavuutta. Myöhemmin tarinassa käytän sitä myös tarinankerronnallisena elementtinä. Dyanin ja Golden Boy'n ajatus- ja puhekuplat yhdistyvät, koska ne ovat kaikki oikeasti vain Dyanin eri ajatuksia.

### TUTKIMUSTULOSTEN SOVELTAMINEN

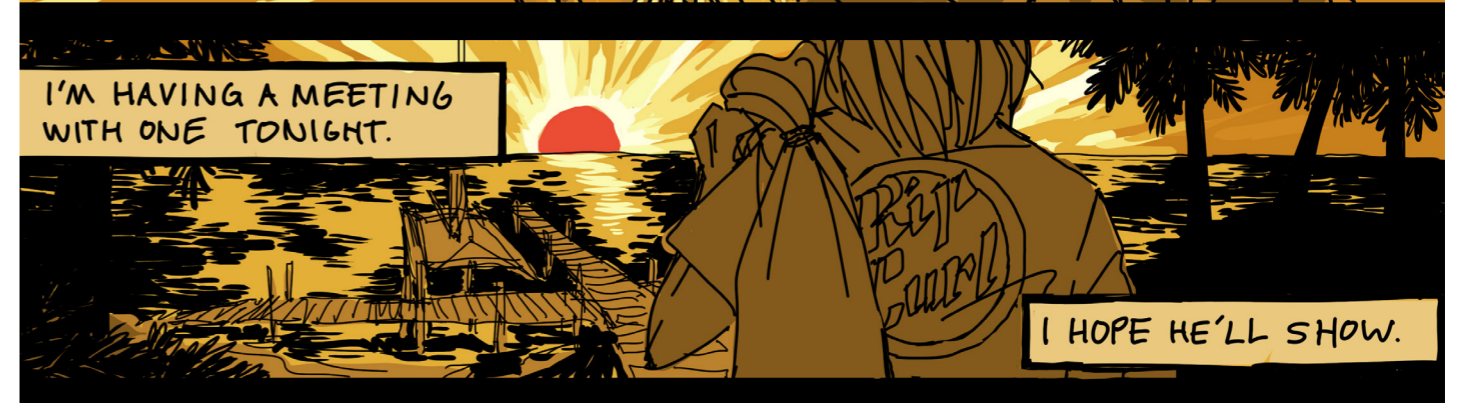
Sarjakuvan alussa ja lopussa värimaailma muuttuu radikaalisti sivujen välissä. Halusin havainnollistaa sillä tutkimuksessani löytämäni sarjakuvan ominaisuutta, että sivuilla tai aukeamilla voi olla oma sisäinen tunnelmansa, joka on konsistentti sivun tai aukeaman sisällä, mutta voi muuttua sivua kääntäessä rajusti. Tarinan alussa on ilta ja värimaailma muuttuu sivu sivulta lähemmäs yötä. Tällä aukeamalla aurinko on juuri tippumassa horisontin taakse. Se valaisee melkein vaakasuunnassa ja isossa ruudussa näkyy, että auringosta vastakkaisessa suunnassa taivas on muuttumassa tummansiniseksi ja siellä näkyy jo tähtiä. Päätin tehdä räväkän valaistuksen, missä auringonlasku hukuttaa kaikki oikeat värit ja värjää kaiken keltaiseksi ja oranssiksi, koska se näyttää hyvältä sinisen aaveen kanssa. Se tuo värikontrastia ja näyttää, että aave ei selvästi kuulu muuhun maailmaan.

Tämä on esimerkki teoksellisesta aukeamasta, joka toimii myös omana yksittäisenä kokonaisuutenaan sen lisäksi, että on osa sarjakuvaa. Se, ja sivujen sommittelu ylipäätään ovat mielestäni tärkeimmät tutkimuksissani löytämäni sarjakuvalla uniikit ominaisuudet ja yritin kiinnittää niihin eniten huomiota piirtäessäni.

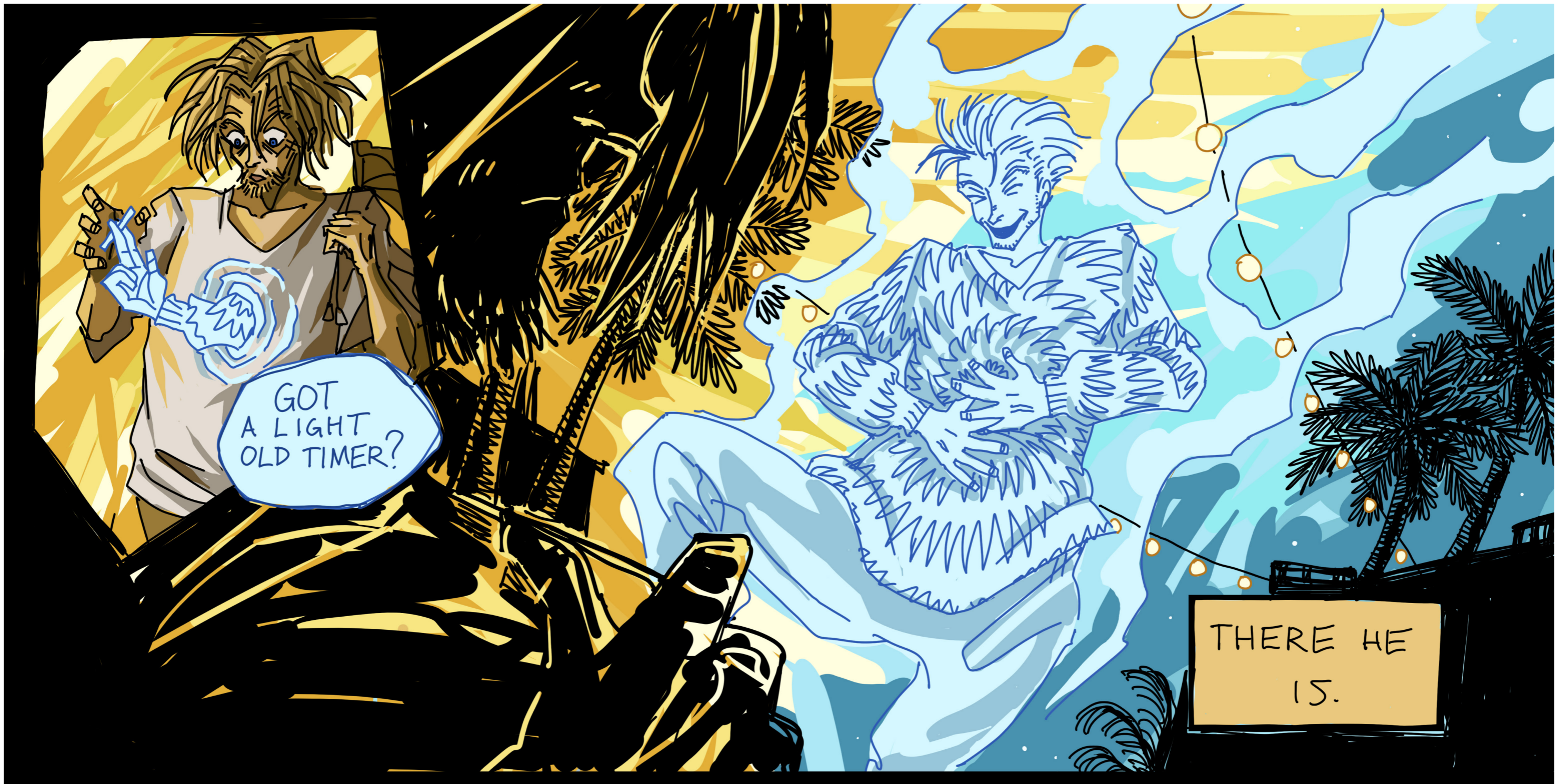
Seuraavaksi esittelen sarjakuvan valmiit sivut ja luonnokset niistä sivuista, jotka eivät vielä tulleet valmiiksi.



# 4. VALMIS PRODUKTIO



THE GOLDEN BOY.



GOT  
A LIGHT  
OLD TIMER?

THERE HE  
IS.

DONT  
IGNORE  
ME!!

WHERE ARE WE GOING?

THIS IS GOING TO BE ROUGH.



YOU TAKING ME OUT ON A ROMANTIC CRUISE 'S THAT IT?



FOR REAL, WHAT ARE WE DOING?!

WE'RE IN THE MIDDLE OF THE BLOODY OCEAN!

... TIME TO GET TO IT. THIS IS GONNA BE ROUGH.

!?

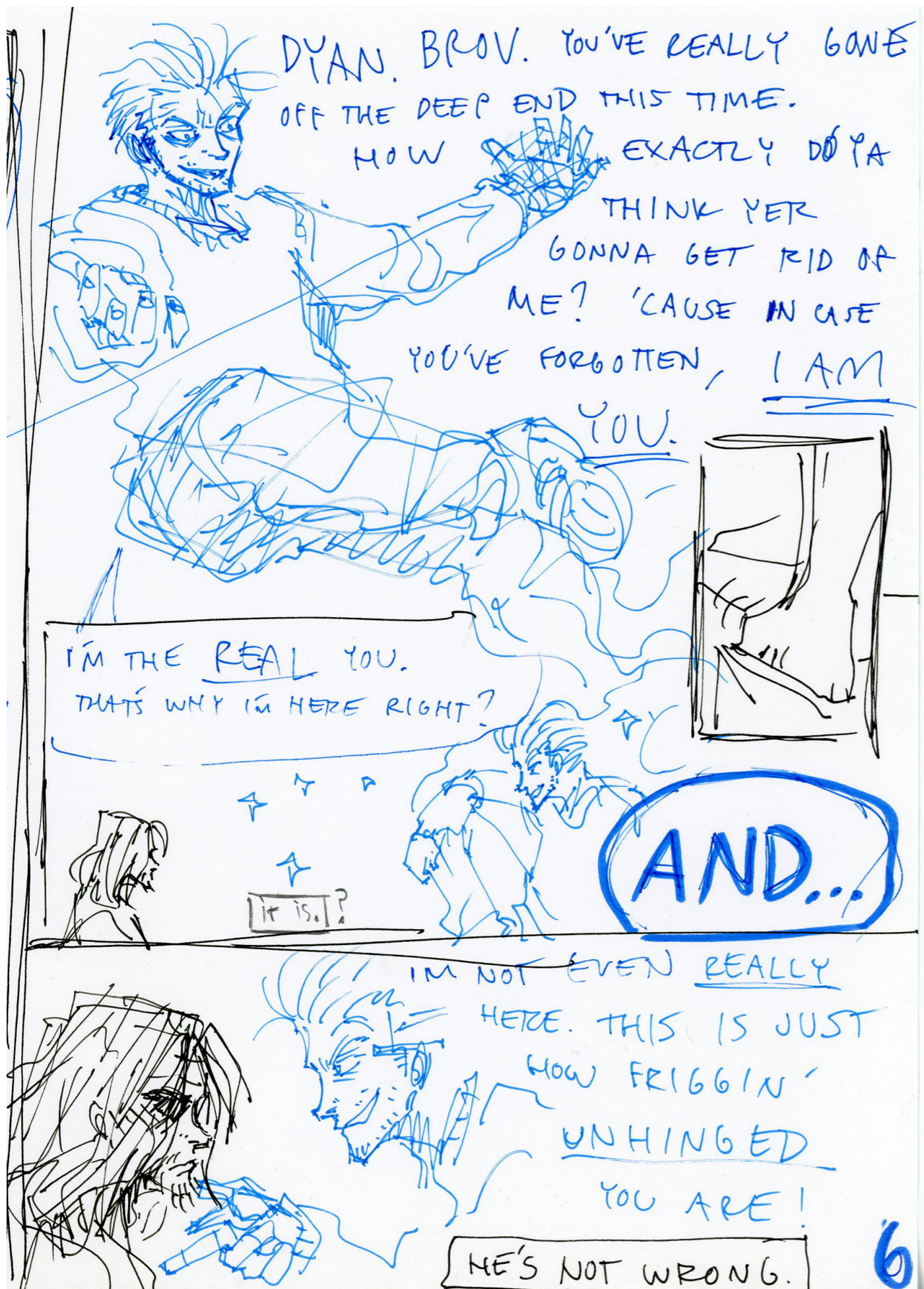
GET RID OF ME?

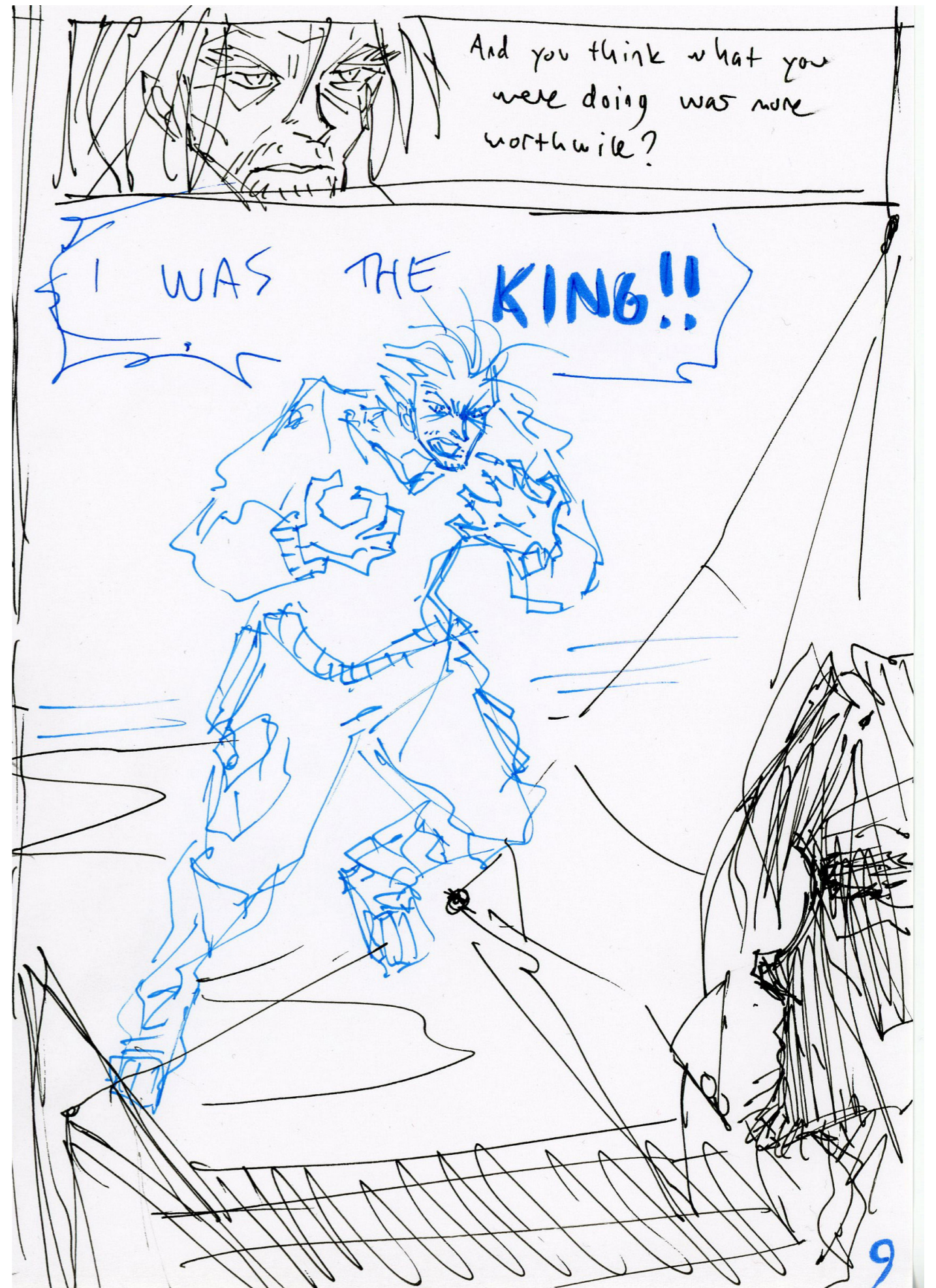
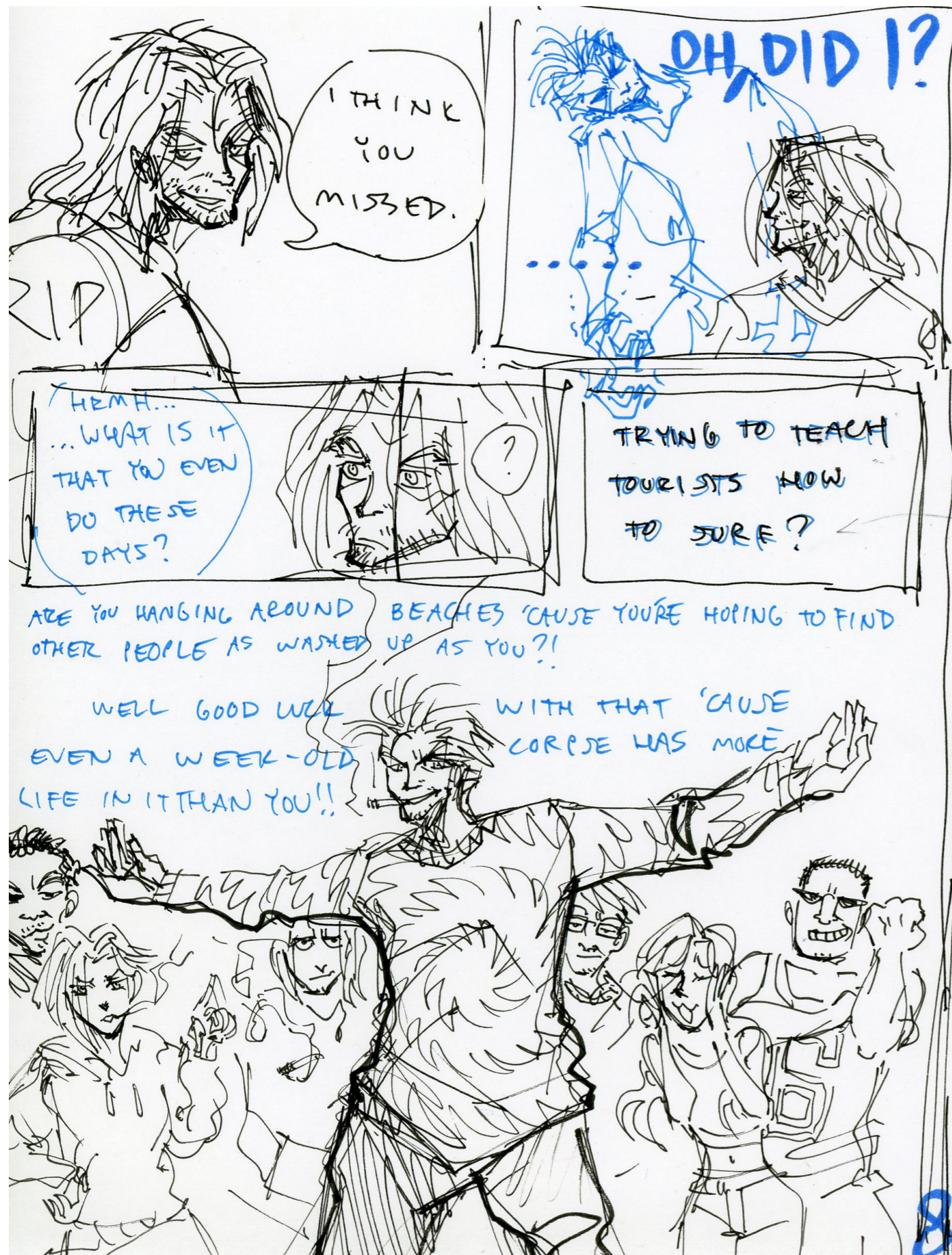
OH YOU WANNA TALK COMEDY? LET'S TALK COMEDY.

I'M GETTING RID OF YOU.

I'M BEING SERIOUS.







They all looked up to me!

I could have made it

.....

as an artist

I WOULD HAVE MADE IT!!

But you pussied out.

It had to go, man.

You say that but if you're so sure, why am I here?

.....

We hurt all of our friends.

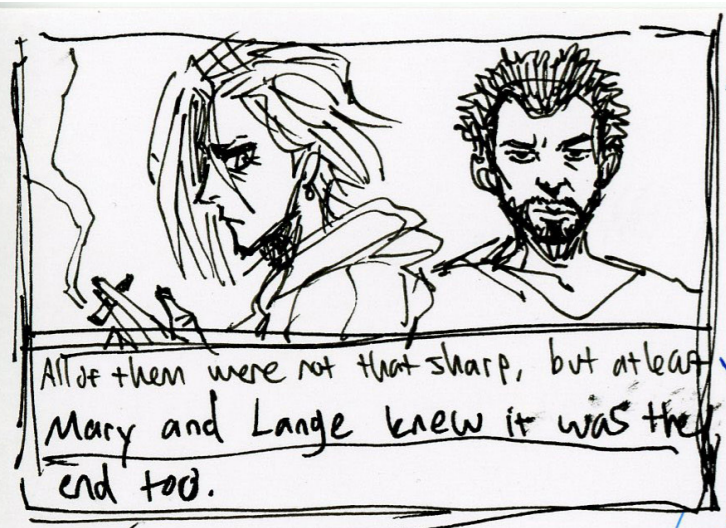
[ALT.]  
we caused a lot of harm for everybody around us

What's it matter?!  
I could have made it big!!  
I could have been somebody!

Jenny almost died.

.....

I wonder when she moved to after words



I could've ditched them and kept going.

No, I couldn't. It would have been hollow.



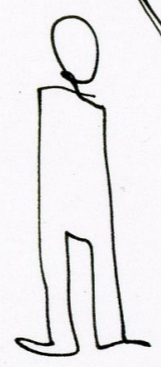
I had to be the one to grow up and tell ~~the others~~ it to the others

You didn't believe that. You only tried to tell yourself so.



ALT True  
That's right

1-- WE was a serious prick.



Hurt a lot of people.

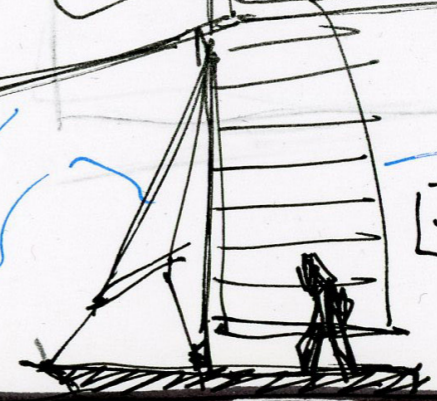
# FLA SABACKS  
[ALT] good time

But we had a good run.

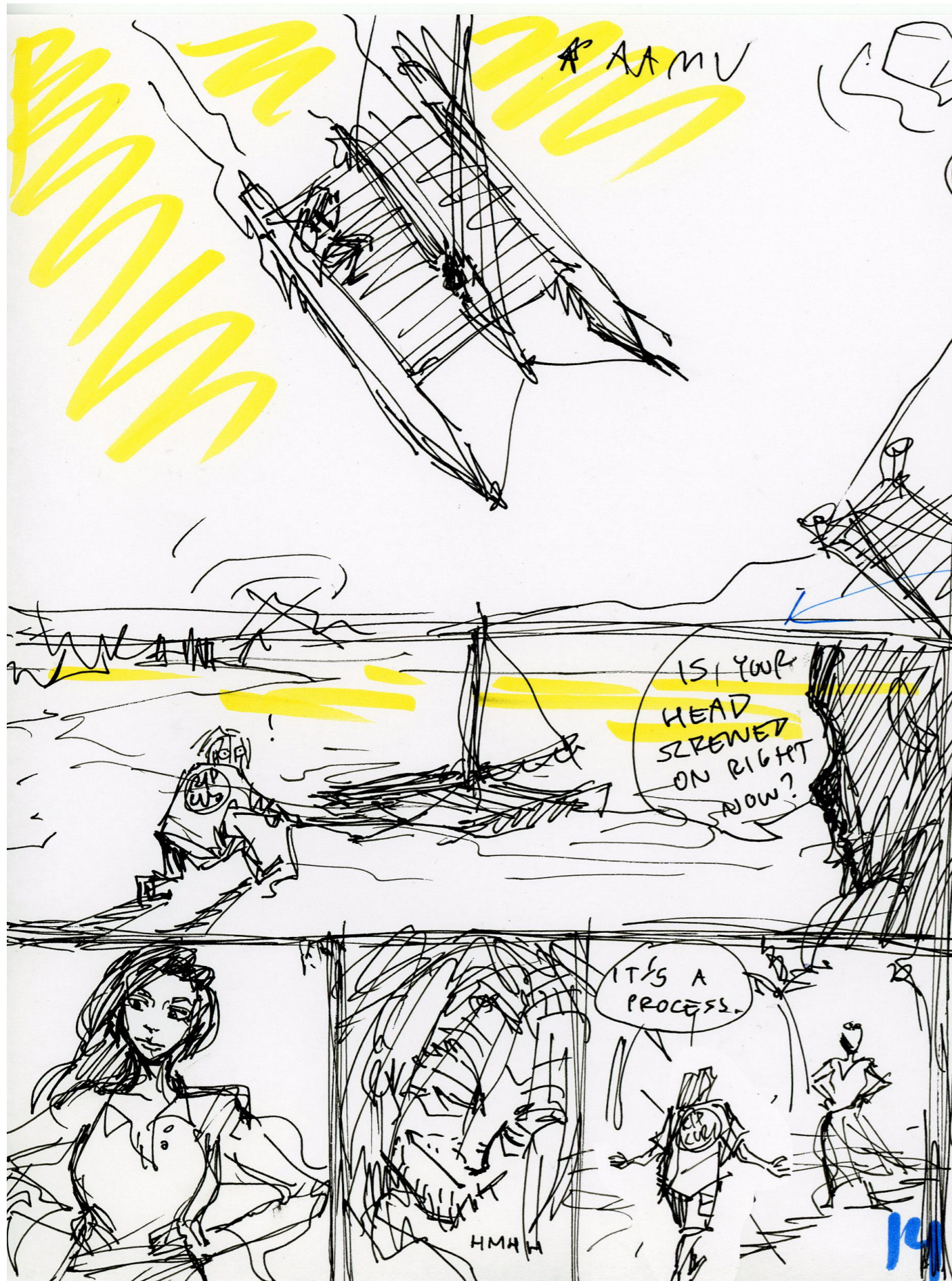
I Wouldn't change it for anything.



.....



\* SILENCE \*



# 5. JOHTOPÄÄTÖKSET

Opinnäytetyöni tutkimusosuuden tavoite oli etsiä tekniikoita ja keinoja, jotka toimivat paremmin sarjakuvassa kuin animaatioissa, tai ovat kokonaan uniikkeja sarjakuvalle. Produktio-osuuteni tavoite oli piirtää sarjakuva, jossa yritän käyttää mahdollisimman paljon tutkimuksessani löytämiäni elementtejä. Lisäksi minulla oli opinnäytetyön aiheen kannalta epäolennainen henkilökohtainen tavoite luoda sarjakuva, joka on hallittu kokonaisuus, jossa on jokin pointti, ja joka toimii ilman opinnäytetyön kontekstiäkin.

Tutkimukseni sujui paremmin kuin odotin. En etukäteen tiennyt löytäisinkö ollenkaan etsimääni. Löysin yllätyksekseni useita oikeasti olennaisia ja kiinnostavia asioita. En valinnut tätä tutkimuskysymystä siksi, että ajattelin sen olevan alalle merkityksellistä, vaan se syntyi pelkästään tukemaan haluani piirtää sarjakuva. Tutkimusta tehdessäni kuitenkin huomasin tutkimukseni olevan mahdollisesti sittenkin merkityksellistä, koska sarjakuvista taiteenlajeina on tutkittu melko vähän moniin muihin taiteenlajeihin verrattuna. Suuri osa tutkimustuloksistani olivat omia huomioitani, eivätkä lainauksia jonkun muun tekstistä. Sellaisia ei nimittäin montaa löytynyt.

Sarjakuvani ei tullut valmiiksi, toisin kuin opinnäytetyötä aloittaessani suunnittelin. Sain kuitenkin tehtyä sitä tarpeeksi pitkälle havainnollistaakseni tutkimusosuuden löydöksiäni. Olen tyytyväinen siihen, että sain tehtyä produktion kaikki itselleni vaikeat osuudet. Kirjoitin tarinan joka ei ole mielestäni pelkkä sketsi, vaan sillä on jotain sanottavaa. Loin uskottavia hahmoja, joilla on toimiva dynamiikka keskenään

ja muistettava ulkonäkö ja siluetti. Suunnittelin 15 sivuasetelmaa, joissa käytin onnistuneesti työn tutkimusosuudessa löytämiäni tekniikoita ja elementtejä. Nyt edessä on enää mekaanista työtä: loppujen sivujen puhtaaksi piirtäminen. Kaikki ajatus- ja suunnittelutyö on jo tehty.

Opin opinnäytetyön aikana paljon kirjoittamisesta. Ennen tätä en ollut lainkaan tottunut laittamaan ajatuksiani työ- ja ajatusprosesseistani paperille. Huomaan alitajuisesti aina ajatelleeni, että ei ketään kiinnosta mikään prosessi vaan pelkästään lopputulokset enintään kahdella ranskalaisella viivalla.

Tutkimukseni aihetta voi helposti laajentaa vielä moneen suuntaan tästä, mihin minä sen tässä työssä jätin. Vertasin sarjakuvaa vain animaatioon, koska ne kaksi ovat minulle itselleni tutuimmat visuaalisen tarinankerronnan lajit. Sarjakuvaa voisi kuitenkin verrata mihin vain muuhunkin. En myöskään väitä tai usko, että itse löysin edes kaikkia sarjakuvan ja animaation mahdollisuuksien eroavaisuuksia. Luulen, että jatkan näiden asioiden miettimistä jatkossakin. Tulen myös kiinnittämään enemmän huomiota siihen kaikessa taiteessa, että mitä asioita ei pystyisi toteuttamaan samalla tavalla muissa medioissa, ja miten tilanteen voisi ratkaista jos haluaisi toteuttaa saman asian eri medialla.



# 6. LÄHTEET

## LÄHTEET

*McCloud, Scott (1994)[1993]: Sarjakuva - Näkymätön taide, (Alkuteos: Understanding Comics - The Invisible Art), The Good Fellows Ky*

*Leinonen, Tuula (2014), 100 vuotta suomalaista animaatiota, Otava, Keuruu*

*Sailamaa, Anna (2012), Paimen - Sarjakuva-albumin synty, taiteen maisterin opinnäytetyö, Aalto yliopisto*

*Christoffer, Leka (2014), Tahroja paperilla, taiteen maisterin opinnäytetyö, Aalto yliopisto*

*Mikkonen, Kai (2017), the Narratology of Comic Art, Routledge, New York*

*Wikipedia:*

<https://fi.wikipedia.org/wiki/Sarjakuva>

<https://en.wikipedia.org/wiki/Comics>

[https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Yellow\\_Kid](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Yellow_Kid)

[https://en.wikipedia.org/wiki/Bayeux\\_Tapestry](https://en.wikipedia.org/wiki/Bayeux_Tapestry)

[https://en.wikipedia.org/wiki/Ally\\_Sloper%27s\\_Half\\_Holiday](https://en.wikipedia.org/wiki/Ally_Sloper%27s_Half_Holiday)

[https://en.wikipedia.org/wiki/Text\\_comics](https://en.wikipedia.org/wiki/Text_comics)

## KUVALÄHTEET

**KUVA 1, s 8**

*Willingham, Bill, Buckingham, Mark, Leialoha, Steve (2004): Fables – Storybook Love, DC Comics, New York*

**KUVA 2, s 9**

*Gaiman, Neil & McKean, Dave (2012)[1990]: John Constantine, Hellblazer: The Family man, Hold me – lyhyttarina, DC Comics, Burbank*

**KUVAT 3-4, s 10**

*Motter, Dean (2011)[1988]: John Constantine, Hellblazer: The Devil you know, Venus of the Hard-sell – lyhyttarina, DC Comics, New York*

**KUVA 5, s 12**

*Byrne, John & Mignola, Mike (2018)[1994]: Hellboy – Seed of Destruction, Omnibus volume 1, Dark Horse Comics, Milwaukee*

**KUVA 6, s 12**

*Wood, Ashley (2009): Ashley Wood's art of Metal Gear Solid, Idea Design Works*

**KUVA 7, s 13**

*Oda, Eiichiro (2013): One Piece luku 655: Punkhazard, SHUEISHA Inc, Tokyo*